

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2011, hlm. 6).

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 107) yang dimaksud dengan metode penelitian eksperimen adalah, “sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Sedangkan menurut Arikunto (2007, hlm. 207) menjelaskan sebagai berikut:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti ada tidaknya pengaruh perbandingan *Commando Model* dan *Cooperative Learning Model* terhadap hasil belajar keterampilan dasar servis panjang pada permainan bulutangkis.

#### **B. Populasi dan Sampel**

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018  
PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL*  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI  
MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN  
Karangsembung Kab. Cirebon

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2011, hlm. 117). Dalam penelitian ini populasi yang akan digunakan adalah siswa kelas VII MTsN Karangsembung Kabupaten Cirebon.

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 118) adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik yang digunakan untuk purposive sampling yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu yang terjadi dilapangan, sehingga pengumpulan data akan lebih mudah. Sugiyono (2011, hlm. 124) menyatakan, “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 24 orang siswa laki-laki dan perempuan kelas VII MTsN Karangsembung Kabupaten Cirebon. Sampel dibagi dua kelompok setiap kelompok dibagi 12 orang siswa laki-laki dan siswa perempuan untuk kelompok *Comando Model* dan 12 orang laki-laki dan perempuan selanjutnya untuk *Cooperative Learning Model*.

## C. Desain Penelitian

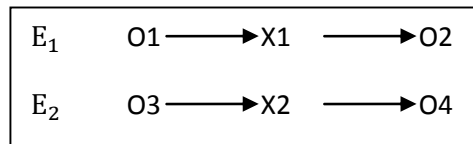
Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Mengenai desain penelitian, Maksu mengatakan (2012, hlm. 95), bahwa “Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan.”

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018

PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN Karangsembung Kab. Cirebon

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest-posttest group design menurut Sugiyono (2011, hlm. 112). Dalam desain penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan dan dua variabel terikat. Mengenai penelitian ini, Arikunto (2010, hlm. 124), menggambarkan pola sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Pre-test and Post-test Group Desain (Arikunto 2010, hlm 124)*

Keterangan :

$E_1$ : adalah kelompok eksperimen A

$E_2$  : adalah kelompok eksperimen B

$X1$  : adalah treatment berupa *Model Comando*

$X2$  : adalah treatment berupa *Model Cooperative*

$O1$  : dan  $O3$  adalah tes awal atau observasi awal

$O2$  : dan  $O4$  adalah tes akhir atau observasi akhir

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian Pretest-Posttest Group Desain maka hanya terdiri dari dua kelompok eksperimen. Dalam penelitian yang menggunakan Pretest-Posttest Group Desain dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberi perlakuan atau treatment, setelah diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

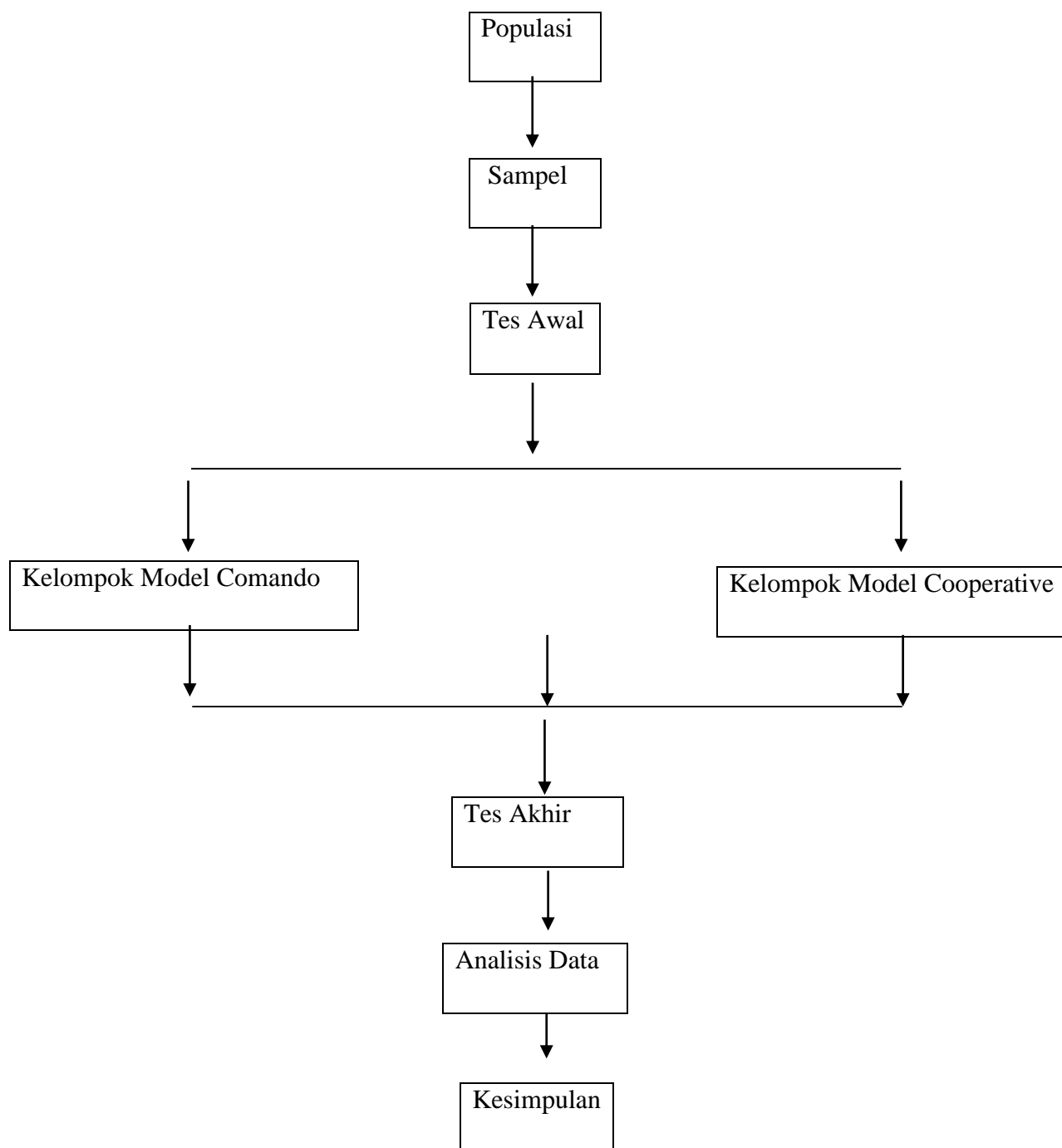
Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018

PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN Karangsembung Kab. Cirebon

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018  
PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL*  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI  
MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN  
Karangsembung Kab. Cirebon  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



### Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

#### D. Definisi Oprasional

Apabila dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran

Menurut Linblom (Juliantine, 2010:92) menjelaskan “bahwa model pembelajaran (the model of teaching) berupa suatu pedoman yang berisi tentang skenario guna merealisasikan tujuan pengajaran di dalam kelas.” Ahli lain Boughton (Juliantine, 2010:92) menjelaskan “bahwa model pembelajaran merupakan suatu acuan penyampaian materi pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran.”

2. *Commando Model*

Menurut Lutan (2000) mengatakan ciri gaya komando sebagai berikut gaya komando adalah pendekatan mengajar yang paling bergantung pada guru, guru menyiapkan semua aspek pengajaran dan sepenuhnya bertanggung jawab dan berinisiatif dalam memantau kemajuan belajar.

3. *Cooperative Learning Model*

Menurut Saptono (2003, hlm. 32) Pembelajaran Kooperatif dapat disebut juga sebagai metode atau model Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning* yakni strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda kedalam kelompok-kelompok kecil.

4. Permainan Bulutangkis

Menurut Hidayat (2010, hlm. 1) menjelaskan bahwa permainan bulutangkis adalah “suatu permainan yang saling berhadapan satu

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018

PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN Karangsembung Kab. Cirebon

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan satelkok sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dengan dan lapangan permainan berupa lapangan yang datar terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan.

#### 5. Service Panjang

Menurut Icuk (2002, hlm, 39) long service merupakan servis tinggi yang biasanya digunakan dalam permainan tunggal. Sedapat mungkin memukul *shuttlecock* sampai dekat garis belakang dan menukik tajam lurus ke bawah.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam menggunakan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto 2010, hlm. 203)

Data tersebut diperoleh pada tes awal sebagai data awal dan pada tes akhir sebagai tes akhir. Tujuannya adalah untuk dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaannya yang merupakan tujuan akhir dari penelitian eksperimen.

#### 1. Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data tes kemampuan servis panjang dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2018. Adapun langkah-langkah yang dilakukan saat pengambilan data sebagai berikut:

- a. Siswa dibariskan menjadi dua bersaf
- b. Memberi salam dan berhitung, berapa jumlah siswa yang ikut

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018  
PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL*  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI  
MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN  
Karangsembung Kab. Cirebon

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

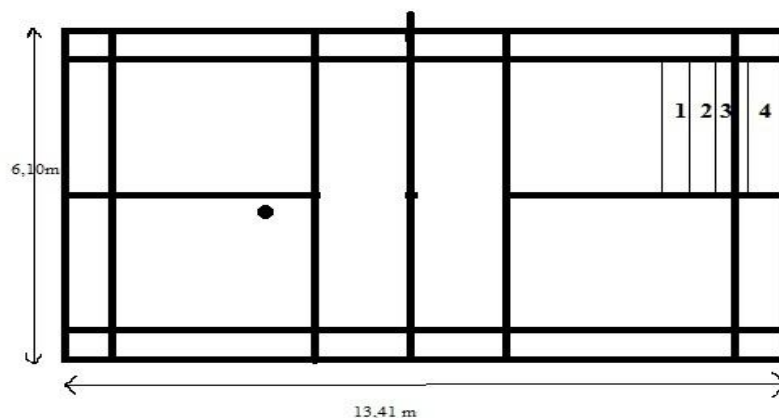


dalam pembelajaran.

- c. Berdoa dan Presensi (mengecek kehadiran siswa)
- d. Guru menyampaikan materi tentang tes kemampuan servis panjang.
- e. Siswa diminta berlari mengelilingi lapangan terlebih dahulu sebanyak 2x untuk meningkatkan suhu tubuh agar otot siap untuk melakukan olahraga.
- f. Setelah itu siswa melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti.

Pelaksanaan tes:

- 1) Setiap siswa mendapatkan dua kali kesempatan, dan setiap kali kesempatan disediakan 6 satelkok, sehingga partisipan mendapatkan 12 kesempatan untuk melakukan pukulan
- 2) Lakukan servis panjang kesasaran yang sudah disediakan didalam lapangan



Gambar 3.3 Lapangan bulutangkis servis panjang (James Poole)

- 3) Masing-masing hasil tes yang didapat kemudian dicatat di dalam

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018

PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN Karangsembung Kab. Cirebon

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lembar pencatatan tes skor.

- 4) Hasil dari tes pukulan servis panjang sebanyak 12 kali percobaan kemudian dikategorikan menurut James Poole (1986: 25)

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah berupa eksperimen yang terdiri dari tes awal, pelaksanaan proses pembelajaran permainan bulutangkis dan diakhiri dengan melakukan tes akhir.

### **a. Pelaksanaa tes awal dan tes akhir**

Pelaksanaa tes awal pada hari jum'at 20 Juli 2018 pukul 09.00-11.15, bertempat di Aula MTsN karangsembung Kab. Cirebon, tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui keterampilan siswa dalam permainan bulutangkis yaitu keterampilan dasar servis panjang pada kelompok sampel sebelum diberikan pembelajaran. Sebelum dilakukan tes, sampel diberikan penjelasan dan diberikan contoh terlebih dahulu mengenai keterampilan dasar servis panjang agar siswa mengetahui cara melakukan keterampilan dasar servis panjang.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran berlangsung selama 4 minggu dengan jumlah pertemuan 12 kali pertemuan. Dalam satu minggu terdapat 3 kali pertemuan.

Setelah pembelajaran dilakukan selam 10 pertemuan, maka dilakukan tes akhir, tujuan tes akhir adalah untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda dalam melakukan keterampilan servis panajng pada permainan bulutangkis.

## **G. Analisis Data**

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018

PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN Karangsembung Kab. Cirebon

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 20 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat deskripsi statistik kelompok *commando model* dan *cooperative learning model*.
- b. Melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data
- c. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (T-test)
- d. Melakukan uji perbandingan hasil belajar keterampilan dasar servis panjang hasil pembelajaran menggunakan *commando model* dan *cooperative learning model*.